

Экранный образ как средство художественного самопознания человека

О вреде стремительного развития и распространения визуальных средств массовой информации написано много интересных и актуальных исследований. Перечислим основные наиболее широко обсуждаемые факторы воздействия на сознание человека, следовательно, проблемы, связанные с развитием экранной культуры:

1. В течение XX века в развитых странах установилось почти тотальное господство визуальной культуры в средствах массовой коммуникации. Образотворчество, традиционно монополизированное искусством, в XX веке распространяется на такие сферы культуры, как публицистика, идеология, средства массовой информации. Современный зритель получает информацию об окружающем мире в небывалом доселе объеме, подавляющая доля которого воспринимается им через визуальные образы.

2. Особенностью образа является ярко выраженная эмоциональность и связанная с ней некритичность его восприятия. В отличие от понятия, постижение смысла которого связано с деятельностью абстрактного мышления и потому может быть подвергнут бесстрастной критической оценке, образ всегда конкретен и потому эмоционально окрашен, а также воспринимается человеком непосредственно. Сопереживание, сопутствующее постижению образа, способствует более глубокому проникновению образной информации в психику человека, что влечет за собой высокую степень программирования человеческого поведения.

3. Экранный образ воспроизводит реальность с большой точностью, что влечет за собой подмену образом самой реальности, а значит, возможность дезинформации. В отличие от фотографии, точно передающей зафиксированный на фотопленке момент реальности, экранный образ передает движение. Поэтому экранный образ воспринимается человеком как документальный. Но, поскольку эта документальность лишь кажущаяся, в результате происходит подмена реальности ее копией, весьма неточной уже хотя бы потому, что в ее создание вмешивается воля оператора, направляющего объектив. Изначальное доверие широкой публики правдивости в передаче реальности кинокамерой может и действительно используется заинтересованными лицами для создания массовых мистификаций, превращая экранный образ в непревзойденной орудие

современного мифотворчества. «Именно разительное сходство с реальностью, обусловленное процессом технологического воспроизведения, делает образ наиболее безнравственным»,¹ — утверждает Ж. Бодрийар при обсуждении им проблемы подмены экранным образом самой реальности в зрительском восприятии.

Однако, вышеперечисленные факторы воздействия экранной культуры на сознание человеческого сообщества сегодня, скорее, теряют свою актуальность в силу растущего зрительского самосознания и в настоящий момент подавляющая часть широкой аудитории отдает себе отчет в охарактеризованных выше опасностях, порождаемых техническими возможностями современной экранной культуры. Окружающая нас, ставшая фактически тотальной сегодня, визуальная медиасреда является уже неотъемлемой и значительной частью современной культуры. Поэтому мне бы хотелось сделать предметом обсуждения не опасности, связанные с порождаемыми ею феноменами восприятия, а саму экранную культуру как средство самопознания современного человека и общества.

Одной из основных проблем, связанных с развитием экранной культуры, стала проблема восприятия человеком реальности. Фотография, а за ней и кино, производя тиражируемые копии реальности, вступили с последней в непростые отношения. И дело не только в том, что нашему вниманию предлагаются образы выдуманные, но мнимо правдивые, но и в том, что зрителю предлагают заведомо и откровенно фантастические образы. Причем, визуальная культура последних десятилетий оказала существенное влияние и на литературу. В частности, в романах А. Роб-Грийе, где проза обрекает читателя на муки представления, заставляя его воображать невообразимое. Как, например, об абсолютно, идеально белой комнате можно сказать, что она шестиугольная?»²

О. Аронсон, обсуждая вопрос восприятия кинообразов, говорит об особом состоянии человеческой субъективности в момент контакта с экраном («кино вытесняет «я» в качестве субъекта»³). Ж. Бодрийар, говоря о демоничности экранного образа, в качестве главного ее проявления видит проблему уничтожения реальности на экране: «Парадокс же заключается в том, что эти образы демонстрируют равную невозможность реального и вымышленного».⁴ Получается, что в экранном образе в одинаковой мере расплавляется как реальность, так и сама человеческая субъективность. Остается одно лишь присутствие, как его называют, в частности, О. Аронсон и В. Полорога.

Анализируя теорию киноискусства А. Базена, О. Аронсон пишет: «Реальность не в предметах, изображенных правдоподобно и узнаваемо, но в их взаимодействии, заставляющем забыть о любой возможной неправдоподобности».⁵ Получается, что экранный образ не воссоздает действительность, не показывает ее копию, а порождает особую самодостаточную реальность (*присутствие*), онтологически осязаемую человеком. Получается, что кино создает исторически беспрецедентную медиасреду, производящую перемены в сознании человека.

Сегодня зритель, искушенный иллюзионистскими экспериментами мирового кинематографа как в передаче реальности (Д. Вертов и М. Кауфман, Д. У. Гриффит, С. Эйзенштейн, Г. Толанд и О. Уэллс и др.), так и моделировании фантастических миров (Ж. Мельес, Л. Бунюэль, С. Спилберг, Дж. Лукас и др.), достиг такой степени готовности к восприятию, когда сам экран и порождаемые им средства художественной выразительности приобретают самоценность как источники нового смысла.

Ярким примером этого феномена могут служить незаурядные инсталляции художников видеоарта. В частности, известный с 1970-х годов прошлого века видеохудожник Билл Виола считает, что использование кинокамеры позволяет одновременно реализовывать два способа видения — типично западного (через объектив как сквозь прицел) и восточного (сугубо интроспективного зрения), познание которого стало возможным как раз благодаря современной видеотехнике. В одной из своих видеоинсталляций, названной «Он плачет о тебе», объектив видеокамеры сфокусирован на медленно стекающую из медной трубы каплю воды. Образ пространства отражается в растущей капле воды, изображение которой мы видим увеличенным на экране, пока капля, набрав силу, не сорвется вниз, взрываясь на экране со звуком, напоминающим грохот взрыва. Так художник выразил идею взаимоотражения макро- и микрокосма — вселенского и человеческого. Другой выдающийся представитель видеоарта Брюс Наумэн в 1968 году создал оборудованные видеокамерами и мониторами коридоры, попадая в которые зритель терял всякую ориентацию. Камеры, снимающие человека, сразу передавали изображение на мониторы, и в определенных местах, человек внезапно видел в коридоре себя самого, снятого и, следовательно, показанного в таком ракурсе, что человек считал, что в коридоре есть кто-то другой, пугаясь фактически самого себя. Таким образом, Наумэн «занимает по отношению к зрителю позицию хозяина, загонщика или злого колдуна, способного манипулировать и телом, и отвлеченным от тела бесплотным

образом, транслируя ощущение фрустрации человеческого существования».⁶

Если говорить об искусстве, то, точно так же как в классической художественной традиции материал природы, краски, слово служили средством самовыражения художника, так и сегодня в качестве подобного средства могут рассматриваться технические приспособления экранной культуры. Так, в частности, художники видеоарта, используя видеоаппаратуру, не просто критически осмысливают гуманитарное значение экранного производства, но и открывают новые способы образотворчества средствами видео. Последние позволяют художнику так трансформировать человеческую субъективность, что фактически любой участник данного художественного события получает возможность познать себя в состояниях, недостижимых в повседневной жизни, но обнаруживающих возможности его натуры.

Вероятно, первым этапом развития экранной медиакультуры можно считать увлечение ее техническими возможностями в передаче, а затем и моделировании реальности. Однако, совершенно необходимо этот вдохновенный период в развитии искусства экрана должен был перейти в стадию критической переоценки ее в связи с наблюдением над характером ментального восприятия такого воздействия, которое не замедлило последовать за временем первого и, как оказалось, наивного воодушевления новой технологией. Сегодня явные достоинства экранных технологий уже усвоены и могут считаться классическими, а побочные эффекты распознаны, описаны и даже популяризированы (например, в произведениях В. Пелевина). Поэтому мы находимся на пороге по-настоящему умудренного опытом подлинно эвристического использования механизмов экранного образотворчества в качестве языка, на котором современный человек может вести разговор на старую тему об устройстве бытия, открывающем свои тайны нашему обновленному взгляду.

Современный кинематограф свидетельствует о новом витке в развитии зрительского самосознания. Если раньше фильм ужасов снимался, чтобы зрителя напугать, то сегодня, скорее, для демонстрации новых спецэффектов, с помощью которых можно передать экстремальные ситуации в существовании человека и тем самым позабавить зрителя. Часто блокбастеры привлекают внимание не оригинальным или глубоким содержанием, а, скорее, формой передачи и моделирования реальности, к дегустированию которой приглашают публику. И публика охотно принимает это приглашение, потому что уже пресытилась банальным жизненным содержанием, но при этом не готова к серьезному и вдумчивому восприятию содержания глубокого.

Если обратиться к идеям формалистической эстетики, то обнаружится тот факт, что в таком виде искусства как кинематограф сегодня оказывается возможным говорить о том, что именно наслаждение прежде всего формой, а не содержанием, выходит на первый план (например, фильмы К. Тарантино, «Матрица» — особенно второй и третий фильмы серии — бр. Вачовски). Это по своему рафинированное эстетство широкой публики свидетельствует о готовности принимать и понимать использование средств экранной коммуникации в качестве самоценного объекта познания и способа исследования характера духовной жизни современного человека. «Я», расплавляющееся в момент кинопросмотра в некоторое аморфное «мы» или просто неконституируемую психическую энергию, не может переживать подобные состояния без последствий для себя. Эту особенность экранного образа можно не только использовать в целях манипуляции человеческой психикой. Наоборот, она может стать своеобразной тренировкой и методом познания человеком собственных душевных возможностей.

Например, Ларс фон Триер не просто снимает истории, насыщенные глубоким нравственным смыслом («Бегущая по волнам», «Догвилль», «Танцующая в темноте»), но перепалывает зрительскую субъективность больше приемами именно формального порядка, ломая сложившиеся правила восприятия и сочетая противоположности. Например, в фильме «Танцующая в темноте» жестокий натурализм противопоставляется режиссером фантазиям главной героини, стилистика любительского видео идет вразрез с профессионально снятыми музыкальными сценами. Душераздирающая история, выжимающая слезу даже из глаз закоренелых скептиков, заставляет вспомнить рассуждения Л. С. Выготского о природе катарсиса, когда, анализируя беспрецедентное воздействие трагедии Гамлет» Шекспира, выдающийся психолог настаивал на присутствии приема постоянного обмана ожиданий, приводящего к концу трагедии к нарастанию у зрителей противоположно направленных чувств, в результате чего происходит взрыв эмоций — катарсис.⁷ Согласно идеям формалистической эстетики (Я. Мукаржовский, Ю. Тынянов, В. Шкловский), главным носителем художественности в искусстве выступает художественная форма, восприятие которой как раз и погружает человека в то или иное состояние, стимулирует его эмоциональную и интеллектуальную творческую активность.

Художественные возможности формы многогранно исследовались художниками модернизма, и теория, уже следуя практическим экспериментам, стала утверждать главенствующее значение

формы в создании и восприятии художественного произведения. И в самом деле, приведу пример: роман Дж. Джойса «Улисс» невозможно читать, не перестроив свое сознание таким образом, чтобы оно оставило свою привычку структурировать текст и ослабленно поплыло по потоку сознания, образующему ткань романа. То же можно сказать, в частности, о сюрреализме, основу воздействия которого составляет как раз провокация человеческого сознания на смещение точек опоры своего миропонимания. Надо признать, что кино благодаря своим технологиям среди других видов искусства на сегодня обладает первенством в отношении воздействия подобного воздействия на душу человека.

Несмотря на то, что проблема утраты человеком своей индивидуальности стала одной из центральных в концепциях о культуре постиндустриального общества, и широкое распространение визуальной культуры в ряду предпосылок такого явления занимает не последнее место, сегодня мы находимся в точке, когда основные разрушительные факторы для человеческой субъективности уже познаны и визуальная культура должна стать мощным средством нашего самопознания.

Примечания

- ¹ Бодрийар Ж. Злой демон образов. — Искусство кино. — 1992. — № 10. — С. 64.
- ² Рыклин М. Революция на обоях // В кн.: Роб-Грийе А. Проект революции в Нью-Йорке. — М. — 1996. — С. 21.
- ³ Аронсон О. Кино — театр. Эффект присутствия // Аронсон О. Метакино. — М. — 2003. — С. 130.
- ⁴ Бодрийар Ж. Там же. — С. 69.
- ⁵ Аронсон О. Метакино. — С. 15.
- ⁶ Андреева Е. Символические фантомы: видеоискусство от 1960-х к 2002 году // Андреева Е. Все и ничто. — СПб. — 2004. — С.381.
- ⁷ Выготский Л. С. Психология искусства. М., 1965. — С. 281.

А. Н. Маленьких

Экранная культура как материал для изучения особенностей национального менталитета

Вторая половина XX века отмечена проблематичностью культурно-художественных перспектив, кризисным состоянием сознания и творческой деятельности художника. Эта ситуация ориентирует искусство на поиск базисных оснований художественной